

RAMBO

TM

FIRST BLOOD™ PART II

THE OFFICIAL COMPUTER GAME OF THE FILM

It's program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. RAMBO FIRST BLOOD PART II runs on the Amstrad 464, 664 and 6124 micro computers.

THE ACTION is set in the Vietnamese jungle – A reconnaissance mission which turns into a rescue! You are JOHN RAMBO a highly trained jungle fighter whose instructions are to gain entry to a P.O.W. (Prisoners of War), camp and photograph evidence of American war prisoners – but having found them will your conscience let you walk away.

LOADING

AMSTRAD CPC 464 – Place the rewound cassette in the cassette deck. Type "RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disc attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press the ENTER key. In case of difficulty refer to chapter two of the User Instruction Booklet.

AMSTRAD CPC 664 and CPC 6128 – Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press the ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen.

CONTROLS

The game requires joystick or keyboard control and Rambo's movement is determined by the direction in which the joystick is pushed.

The FIRE button activates any weapon system that you are carrying and must be pressed repeatedly for operation.

The different weapons systems at your command appear on the left hand side of the screen and are selected by means of the SPACE BAR.

TAB KEY PAUSES game

CONTROL KEYS

Q	– Up
A	– Down
U	– Left
P	– Right

THE GAME

The game takes place in approximately 1 million sq. feet (scale) of jungle featuring the P.O.W. camp, a secret Temple and many different types of terrain.

Colonel Trautman, your C.O. (Commanding Officer), has given you very precise orders . . . Find the F.O.W. camp, photograph the evidence using the automatic camera which is part of your standard equipment and then make your way North to the extraction point where a helicopter awaits you. You will then be automatically flown back to the safety of your base in Thailand.

Your orders are specific:

"Do not engage the enemy",

"Do not attempt to rescue".

However when you arrive at the P.O.W. camp and see your former comrade Banks, tied to a Bamboo Cross in the compound you know that another scenario will unfold; one in which you are the Hero! You must decide . . .

Ignoring your C.O. and using the knife, you cut your buddy free – now there is no turning back as you have alerted the camp guards. Taking Banks with you, you battle your way North towards the helicopter in an attempt to get transport to free all the P.O.W.s.

Having located the chopper you must return to the camp to find the main body of prisoners – again using your knife to cut their bonds, hurry to get them aboard for by now there is a full alert and the enemy's main weapon, a powerful helicopter Gunship, is sent in pursuit.

Now engage in combat with this fearsome machine and escape with the prisoners to the safety of Thailand.

STATUS and SCORING

On screen information shows current score of the bottom of the screen and is included at the end of the game in the high score table which is fully displayed.

An "Energy Band" shows Rambo's strength reserve and is replenished upon completion of each stage. Bonus points are achieved by collecting weapons hidden at strategic points . . .

WEAPONS SYSTEMS

Your choice of weapons is displayed at the left side of the screen and the comprehensive list includes KNIFE, ARROW, EXPLOSIVE ARROW, GRENADE, ROCKET LAUNCHER and MACHINE GUN. (Some of these weapons are available at the beginning, others are hidden in the terrain).

HINTS and TIPS

Try not to disturb or engage the enemy unnecessarily, especially on the way to the P.O.W. camp. (i.e. use of loud weapons will alert enemy activity).

Don't stand still in the camp and remember you will need your knife to cut free the solitary prisoner. Inside the helicopter you can only fire the rocket launcher (which is hidden on board).

It can be very dangerous to deploy certain weapons in inappropriate circumstances. If you can rescue the first solitary prisoner there is no turning back – you are committed to becoming a Hero.

GOOD LUCK!

©1985 Anabasis Investment N.V.

All rights reserved. TM Trademark used by Ocean Software Limited, under authorisation of Stephen J. Connell Prods., Licensing Agent.

PRODUCED BY JON WOODS.

RAMBO

FIRST BLOOD™ PART II

TM

LE JEU OFFICIEL DU FILM SUR ORDINATEUR

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont le propriété artistique de la société Ocean Software Limited, et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de la société Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. RAMBO FIRST BLOOD PART II se passe sur Amstrad 464, 664 et sur les micro-ordinateurs 6124.

L'ACTION se passe dans la jungle au Vietnam - Une mission de reconnaissance qui se transforme en sauvetage!

Vous êtes JOHN RAMBO, un guerrier bien entraîné à se battre dans la jungle et dont les instructions consistent à pénétrer dans un camp de prisonniers de guerre et à prouver par des photos la présence de prisonniers américains dans ce camp - mais les ayant trouvés, est-ce votre conscience vous laissera partir?

CHARGEMENT

AMSTRAD CPC 464 - Placer la cassette rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier "RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si un disque est prévu, introduire par clavier "TAPE" puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, introduire par clavier "RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. En cas de problème, se reporter au chapitre deux du Livret d'Utilisation.

AMSTRAD CPC 664 et CPC 6128 - Connecter un lecteur de cassette approprié et s'assurer que les fils corrects sont branchés, comme spécifié dans le Livret d'Utilisation. Placer la bande rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier "TAPE" puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, introduire par clavier "RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu est commandé par joystick ou par clavier et le déplacement de RAMBO est déterminé par la direction dans laquelle est poussé le joystick.

Le bouton FIRE (feu) actionne l'arme que vous portez et il faut appuyer à plusieurs reprises pour opération.

Les différents systèmes d'armes à votre commande apparaissent sur le côté gauche de l'écran et sont sélectionnés au moyen de la BARRE D'ESPACEMENT.

TAB TOUCHE PAUSES jeu

TOUCHES DE COMMANDE

Q	- Haut
A	- Bas
U	- Gauche
P	- Droite

LE JEU

Le jeu se passe dans la jungle, sur un espace couvrant 1 million de pieds carrés environ et comprenant un temple secret et de nombreux types de terrains différents.

Le Colonel Trautman, votre commandant vous a donné des ordres très précis. Trouvez le camp de prisonniers de guerre, obtenez la preuve par photos de la présence des prisonniers grâce à l'appareil automatique qui fait partie de votre équipement standard, puis dirigez-vous vers le nord, au point d'origine où un hélicoptère vous attend. De là, vous serez automatiquement ramené à votre base en Thaïlande.

Vos ordres sont spécifiques:

"N'engagez pas le combat avec l'ennemi!"

"N'essayez pas de porter secours!"

Toutefois, lorsque vous arrivez au camp de prisonniers et que vous découvrez votre ancien camarade Banks attaché à une croix en bambou, dans le camp, vous savez qu'un autre scénario va se dérouler: un dans lequel vous serez le héros! C'est à vous de décider...

Ignorant les ordres de votre commandant, vous libérez votre copain avec le couteau - il n'est plus possible, à présent, de faire demi-tour car vous avez alerté les gardes du camp. Emmenant Banks avec vous, vous vous frayez un chemin en direction du nord, vers l'hélicoptère, afin d'essayer d'obtenir le transport nécessaire pour libérer tous les prisonniers de guerre.

Ayant repéré l'hélicoptère, vous devez retourner au camp - utilisant à nouveau votre couteau pour couper les liens des prisonniers, vous vous dépêchez de faire monter les hommes à bord car l'alerte générale est donnée et la principale arme de l'ennemi, un puissant hélicoptère - Gunship - est envoyé à la poursuite.

A présent, attaquez cette redoutable machine et évadez-vous avec les prisonniers vers la sécurité de la Thaïlande.

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Le score actuel est indiqué au bas de l'écran et il est compris à la fin de jeu dans la tableau des points marqués, qui est affiché en entier.

Une "Bande d'énergie" indique les forces en réserve de Rambo; elle est remplie dès achèvement, à chaque phase.

On obtient des points en prime en ramassant des armes cachées aux points stratégiques.

SYSTEMES D'ARMES

Le choix de vos armes est affiché sur le côté gauche de l'écran. La liste complète comprend: COUTEAU, FLECHE, FLECHE EXPLOSIVE, GRENADE, LANCE-FUSEES et MITRAILLETTA.

(Certaines de ces armes sont disponibles au début du jeu, les autres sont dissimulées dans le terrain).

CONSEILS

Essayez de ne pas déranger l'ennemi ni d'engager le combat inutilement, en particulier lorsque vous faites route vers le camp. (L'usage d'armes à feu alertera l'ennemi).

Ne restez pas immobile dans le camp et n'oubliez pas que vous aurez besoin de votre couteau pour libérer le prisonnier solitaire.

À l'intérieur de l'hélicoptère, vous pouvez uniquement utiliser le lance-fusées (qui est caché à bord). Il peut être très dangereux de déployer certaines armes dans des circonstances qui ne s'y prêtent pas.

Si vous libérez le premier prisonnier solitaire, il n'est plus possible de faire demi-tour - vous êtes engagé à devenir un Héros!

BONNE CHANCE!

RAMBO

FIRST BLOOD™ PART II

TM

DAS OFFIZIELLE COMPUTERSPIEL DES SPIELFILMS

Sein Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der oben genannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibereinrichtungen übertragen werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. RAMBO Teil 2 - Der Auftrag läuft auf den Schneider 464, 664 und 6124 Mikrocomputern ab.

Die Aktion findet im vietnamesischen Dschungel statt - Ein Aufklärungstrip, der sich als eine Befreiungsmission entpuppt.

Sie sind JOHN RAMBO ein gut trainierter Dschungelkämpfer, der in das Kriegsgefangenenlager eindringen muß und durch photographische Aufnahmen bestätigen soll, daß dort amerikanische Soldaten gefangen gehalten werden - können Sie jetzt aber kehrtmachen, nachdem Sie diese armen Kerle gefunden haben?

LADEN

SCHNEIDER CPC 464 - Due zurückgespielte Kassette einlegen. "RUN" tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen. Falls eine Diskette verwendet wird "TAPE" tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Anschließend "RUN" tippen und die ENTER-Taste drücken. Falls Sie damit Schwierigkeiten haben: Kapitel 2 im Benutzerheft nachschlagen.

SCHNEIDER CPC 664 und CPC 6128 - Einen geeigneten Kassettenrekorder anschließen und sicherstellen, ob die im Benutzerheft beschriebenen Kabel angeschlossen sind. Die zurückgespielte Kassette einlegen "TAPE" tippen und danach die ENTER-Taste drücken. Anschließend "RUN" tippen und die ENTER-Taste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen.

STEUERUNGEN

Das Spiel erfordert Joysticksteuerung und die Bewegungen von RAMBO werden davon bestimmt, in welche Richtung Sie den Joystick drücken.

Der FIRE-Knopf aktiviert jene Waffen, die Sie gerade in der Hand halten. Er muß wiederholt gedrückt werden, um diese auszulösen.

Die zur Verfügung stehenden Waffensysteme erscheinen an der linken Bildschirmseite und sie können mit Hilfe der LEERTASTE gewählt werden.

Durch die TAB-TASTE kann das Spiel unterbrochen werden.

STEUERTASTEN

Q - AUFWÄRTS A - ABWÄRTS

U - LINKS

P - RECHTS

DAS SPIEL

Das Spiel läuft in einem Dschungel im Maßstab von ca. 9 Mill. m² und enthält das Kriegsgefangenenlager, einen geheimen Tempel und verschiedenartige Geländeformen. Colonel Trautman, Ihr C.O. (Offizier), hat Ihnen sehr bestimmte Befehle gegeben... Finden Sie das Kriegsgefangenenlager, photographieren Sie die Lage mit Ihrer automatischen Kamera, die Teil ihrer Ausrüstung ist, und schlagen Sie sich danach in Richtung Norden durch, wo an einem verabredeten Ort ein Hubschrauber für Ihren Abtransport auf Sie warten wird. Dieser wird Sie zu Ihrem Basislager nach Thailand zurückbringen.

Ihre Befehle sind ganz spezifisch:

„Verwickeln Sie den Feind in keine Kampfhandlungen.“

„Unternehmen Sie keine Befreiungsaktionen.“

Wenn Sie dann aber indem Gefangenennlager ankommen, und Ihren ehemaligen Kamarad Banks entdecken, der an einem Kreuz gebunden ist, dann wissen Sie, es wird sich nun ein anderes Szenario eröffnen: eines in dem Sie der Held sein werden. Sie müssen entscheiden...

Sie schenken den Befehlen Ihres C.O. keine Beachtung und befreien Ihren Kumpel von seinen Fesseln - jetzt gibt es kein Zurück mehr, da die Lagerwache alarmiert ist. Mit Banks im Schlepptau schlagen Sie sich in Richtung Norden durch, wo der Hubschrauber auf Sie warten wird. Sie haben vor, diesen zu benutzen, um alle anderen Kriegsgefangenen zu befreien.

Nachdem Sie den Hubschrauber gefunden haben, müssen Sie zum Lager zurückkehren, um die restlichen Gefangenen ausfindig zu machen. Beleben Sie sich, diese in den Hubschrauber zu bringen, da der Feind bereits voll alarmiert ist und einen bewaffneten Hubschrauber zu ihrer Verfolgung entsandt hat. Sie werden sich diesem Feind jetzt stellen müssen und danach mit den Gefangenen nach Thailand in Sicherheit begeben.

STATUS und PUNKTEZÄHLUNG

Die Punktzählung am Bildschirm zeigt Ihnen Ihren gegenwärtigen Punktestand, der am Ende des Spiels in der Tabelle mit den höchsten Punkten erscheinen wird. Ein „Energieband“ zeigt die Energiereserven von RAMBO an und wird nach jeder Spielstufe regeneriert.

Bonuspunkte können erhalten werden, wenn Sie an strategischen Punkten verteilte Waffen aufspüren können.

WAFFENSYSTEME

Die Auswahl Ihrer Waffen wird an der linken Bildschirmseite angezeigt. Die umfassende Liste enthält MESSER, PFEIL, EXPLOSIONSPFEIL, GRANATE, RAKETENWAFFE und MASCHINENGEWEHR. (Einige dieser Waffen stehen schon am Anfang zur Verfügung und andere werden im Gelände versteckt sein).

HINWEISE und RATSCHLÄGE

Versuchen Sie den Feind nicht unnötigerweise zu tönen oder in Kampfhandlungen zu verwickeln, insbesondere wenn Sie sich auf dem Weg zum Kriegsgefangenenlager befinden. (d.h. laute Waffen werden den Feind alarmieren).

Stehen Sie nicht bewegungslos im Lager herum und denken Sie daran, daß Sie Ihr Messer brauchen werden, um den Gefangenen aus der Einzelhaft zu befreien. Aus dem Hubschrauber können Sie nur die Raketenwaffe abschießen (die sich darin versteckt befindet).

Es kann gefährliche Folgen mit sich ziehen, wenn Sie gewisse Waffen in ungeeigneten Situationen verwenden.

Nachdem Sie den ersten Gefangenen befreit haben, wird es für Sie kein Zurück mehr geben - Sie müssen ein Held werden!

VIEL GLÜCK!

©1985 Anabis Investment N.V.

Alle Rechte vorbehalten.

TM wird von Ocean Software Limited unter Erlaubnis von Stephen J. Cannell Productions verwendet. Lizenzvertreter: Produziert von JON WOODS